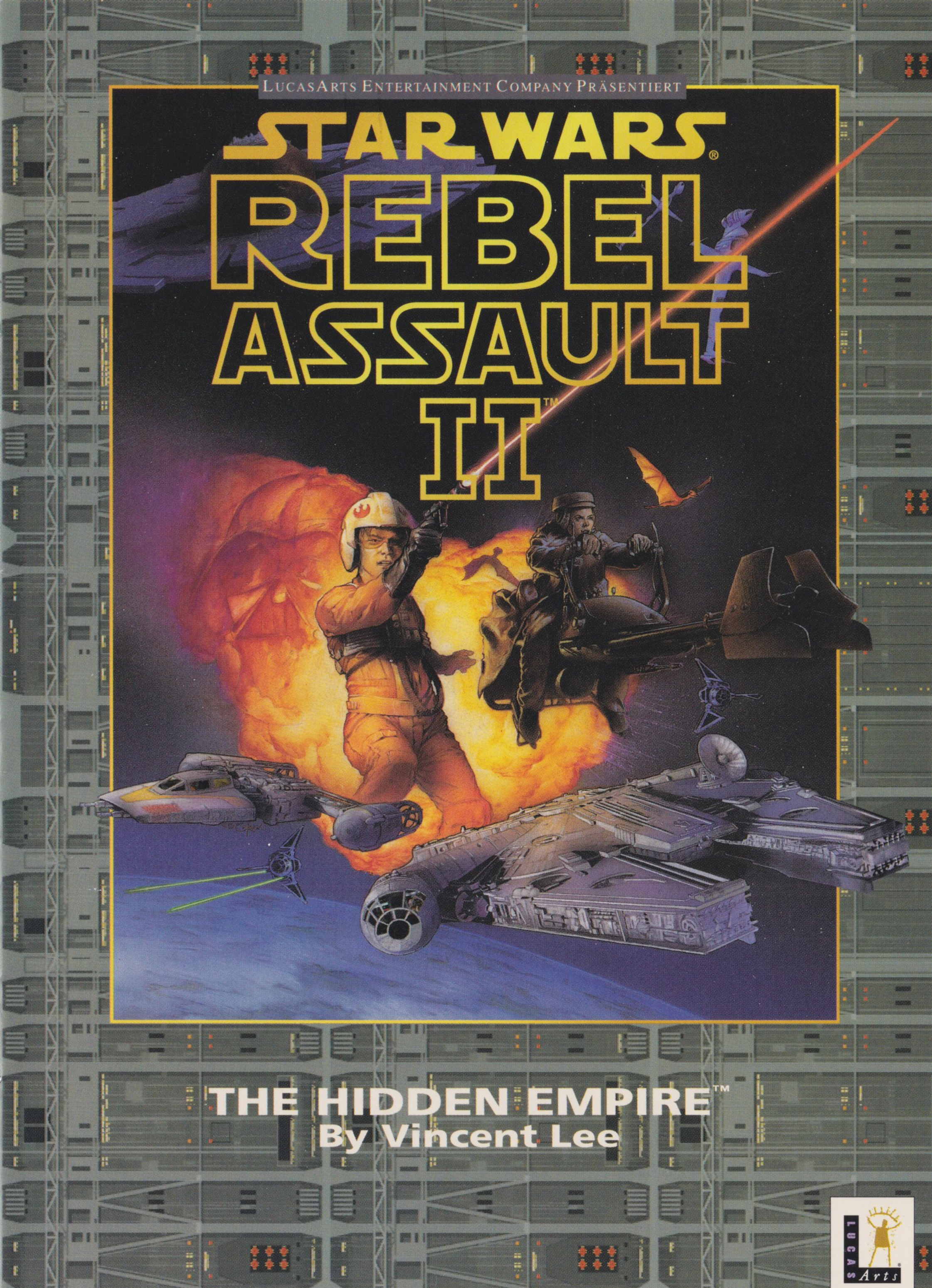

LucasArts Entertainment Company Präsentiert
STAR WARS®
REBEL ASSAULT II™
THE HIDDEN EMPIRE™
By Vincent Lee
LUCAS Arts



STAR WARS

REBEL ASSAULT II

THE HIDDEN EMPIRE™

REBEL ASSAULT II SPIELERHANDBUCH

Mit der Vernichtung des Todessterns haben Sie dem Imperium einen vernichtenden Schlag zugefügt, Rookie One. Darth Vader will sich rächen und durchsucht die gesamte Galaxis nach einer neuen, noch tödlicheren Waffe. Er ist fest entschlossen die Allianz der Rebellen für immer zu vernichten.

PACKUNGSINHALT

In der Verpackung von Rebel Aussault II finden Sie:

- ✓ Zwei Rebel Assault II CDs
- ✓ Spielerhandbuch
- ✓ Referenzkarte
- ✓ Handbuch zur Problembeseitigung

SYSTEMANFORDERUNGEN

- ✓ 486/50 oder besserer IBM-kompatibler PC
- ✓ Double Speed CD-ROM (MPC Level 2)
- ✓ 8 MB Arbeitsspeicher
- ✓ VGA-Karte (Super-VGA mit VESA-Unterstützung für hochauflösenden Modus)
- ✓ Soundblaster™, Soundblaster Pro™, Soundblaster 16, Soundblaster AWE32™, ProAudio Spectrum™, Gravis UltraSound™, Aria™ oder kompatible Soundkarte.

REBEL ASSAULT II SOLLTE AM BESTEN MIT ABGESCHALTETEM SPEICHERMANAGER GESTARTET WERDEN! Am einfachsten wird dies erreicht, indem Sie im Hauptmenü die Option „Bootdiskette“ benutzen. Weitere Informationen über die Erstellung und Benutzung einer Bootdiskette erhalten Sie in diesem Handbuch.

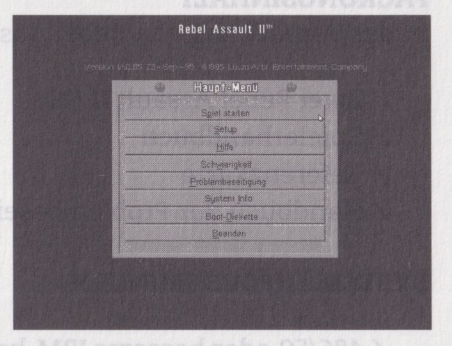
ÜBER DIESES HANDBUCH

In diesem Handbuch finden Sie Informationen darüber, wie Sie Rebel Assault II für Ihr System konfigurieren und spielen. Zögern Sie nicht, Rookie One - das Schicksal der Allianz liegt in Ihren Händen!

HINWEIS: Dieses Handbuch beschreibt die Schritte, die Sie vom Hauptmenü aus unternehmen können. Wie Sie das Spiel starten, erfahren Sie in der Referenzkarte, die diesem Spiel beiliegt.

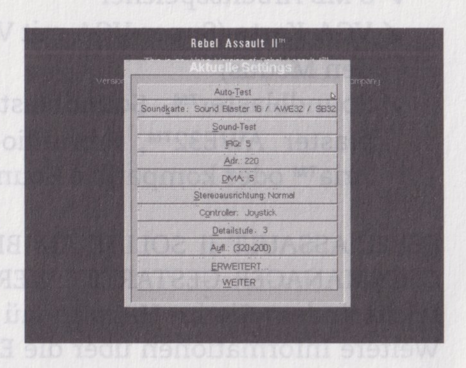
DAS HAUPTMENÜ

Haben Sie Ihre Konfiguration überprüft, Rookie One?
Wenn Sie Rebel Assault II starten, gelangen Sie zuerst in das Hauptmenü. Haben die automatische Hardware-Erkennung schon hinter sich, können Sie sofort mit der Vereitelung der finsteren Pläne von Darth Vader beginnen, indem Sie die Option „Rebel Assault II spielen“ anwählen. Aber ehe Sie sich ins Geschehen stürzen, bietet es sich an, zuerst die anderen Funktionen zu erforschen, die Ihnen das Hauptmenü liefert. Diese Optionen geben Ihnen die Möglichkeit, das Spiel an Ihr System und den Spielablauf Ihrem Geschmack anzupassen. Im folgenden werden die Funktionen der einzelnen Optionen beschrieben:



SETUP

Mit dieser Option können Sie die Einstellungen für Sound, Video und das Spiel ändern. Damit das Spiel einwandfrei läuft, müssen diese Einstellungen der Konfiguration Ihres Rechners entsprechen. Für DOS-Anwender empfehlen wir, die Funktion „Auto-Erkennung“ des Menüs zu benutzen, die versucht automatisch die richtigen Einstellungen zu finden.



SETUP HAT FOLGENDE UNTER-OPTIONEN:

AUTO-TEST .... Mit dieser Option werden automatisch die richtigen Einstellungen für Ihren Rechner vorgenommen.

SOUNDKARTE .... Mit dieser Option können Sie Ihren Soundkartentyp einstellen. Wenn Sie keine Soundkarte besitzen, wählen Sie „Keine".

SOUND TEST .... Mit dieser Option können Sie die Soundeinstellungen überprüfen. Bei korrekter Einrichtung sollten Sie Ewoks singen hören. Wenn Sie eine Stereosoundkarte haben, sollte der Sound von links nach rechts wandern.

IRQ .... Mit dieser Option können Sie den Interrupt-Kanal Ihrer Soundkarte einstellen.

BASISADRESSE .... Mit dieser Option können Sie die Basisadresse Ihrer Soundkarte einstellen.

DMA .... Mit dieser Option können Sie den DMA-Kanal Ihrer Soundkarte einstellen.

CONTROLLER .... Mit dieser Option können Sie bestimmen, mit welchem Eingabegerät Sie Rebel Assault II spielen wollen.

DETAILSTUFE .... Mit dieser Option können Sie einstellen, in welcher Detailstufe die Animationen ablaufen sollen. Eine höhere Detailstufe bringt eine bessere Bildqualität, aber auf langsamen Rechnern kann sie zu einer geringeren Frame-Rate führen.

AUFLÖSUNG .... Mit dieser Option können Sie die Auflösung festlegen, in der das Spiel ablaufen soll. Wenn Sie eine andere Auflösung als NIEDRIG (niedrige Auflösung) einstellen wollen, müssen Sie eine VESA-kompatible VGA-Karte, einen entsprechenden Monitor und die richtigen Treiber installiert haben.

ERWEITERTE SETTINGS .... Mit dieser Option können Sie einige erweiterte Einstellungen vornehmen, um das Spiel an die Leistung Ihres Rechners anzupassen. Unter dieser Option finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten:

Multitasking ....Hiermit können Sie den Multitasking-Timer justieren oder die Multitasking-Methode auf „Kooperativ" stellen.

Frame-Rate ....Hiermit können Sie die maximale Bilderzahl pro Sekunde einstellen. Bei langsameren CD-ROMs empfiehlt es sich, eine niedrige Einstellung vorzunehmen, um den Spielablauf zu beschleunigen.

Sample-Rate ....Hiermit können Sie die Abspielfrequenz der Sound-Engine einstellen. Die Standardeinstellung ist 22050 Hz.

VESA Videotreiber ....Für eine höhere Auflösung der Grafik benötigen Sie einen VESA-Treiber. Die Standardeinstellung „Auto" versucht automatisch einen Treiber zu finden. Die andere Einstellung, „Uni-VBE", versucht einen universellen VESA-Treiber (UniVBE) zu installieren. Diese Einstellung kann notwendig sein, wenn Sie keinen VESA-Treiber installiert haben.

WEITER ....Mit dieser Option können Sie Ihre Einstellungen abspeichern und in das Hauptmenü zurückkehren. Sie müssen die Einstellungen nicht auf Festplatte abspeichern, allerdings verlieren Sie dann beim Verlassen von Rebel Assault II alle vorgenommenen Einstellungen.

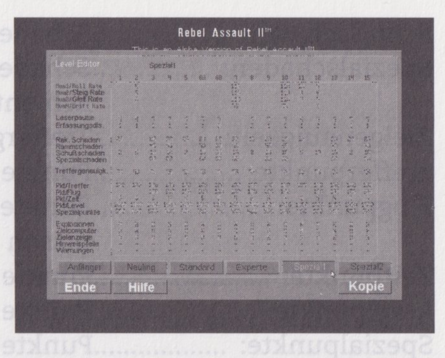
HILFE

Diese Funktion gibt Ihnen Zugriff auf eine On-Line-Hilfe, die Ihnen ähnliche Informationen wie dieses Handbuch bietet.

SCHWIERIGKEITS-EDITOR

Anhand dieses Editors können Sie eine ganze Zahl von Werten einstellen, die den Schwierigkeitsgrad beeinflußen und sie unter „Spezial1" und „Spezial2" abspeichern. Die verschiedenen Parameter werden links auf dem Bildschirm vertikal aufgelistet. Der Wert für die Parameter kann für jedes Kapitel anders eingestellt werden. Entsprechend werden die Werte kapitelweise horizontal angezeigt. Sie können einen Wert ändern, indem Sie ihn anklicken und einen neuen eingeben.

Der Editor achtet automatisch darauf, daß die Werte in einem sinnvollen Rahmen bleiben. Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie den Editor verlassen und sie „ausprobieren“. Die Einstellungen bleiben erhalten, bis Sie das Spiel verlassen, allerdings besteht die Möglichkeit sie abzuspeichern. Selbst wenn Sie die Werte nicht direkt speichern, können Sie zwischen dem Editor und dem Spiel hin- und herspringen, um Ihre Einstellungen zu testen. Wenn die eingestellten Werte Ihren Wünschen entsprechen, sollten sie abgespeichert werden, damit sie auch bei einem Neustart von Rebel Assault II zur Verfügung stehen.



Als Referenzwerte stehen die Einstellungen für die Standardschwierigkeitsgrade zur Verfügung, die aber unveränderlich festgesetzt sind. Allerdings können Sie diese Standardwerte mit der Option „Kopie“ in einen Ihrer speziellen Schwierigkeitsgrade kopieren. Bitte beachten Sie, daß nicht alle Parameter in allen Kapiteln Bedeutung haben. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Parameter.

Num1/Roll-Rate: ....Gegner in Runde 1 (Bodenkampf) / Rate der Richtungsänderung (Flug in der Hinteransicht)

Num2/Lift-Rate: ....Gegner in Runde 2 (Bodenkampf) / Steigrate (Flug in der Hinteransicht)

Num3/Gleit-Rate: ....Gegner in Runde 3 (Bodenkampf) / Rate des Seitenflugs (Flug in der Hinteransicht)

Num4/Drift-Rate: ....Gegner in Runde 4 (Bodenkampf) / Genauigkeit der Flugrichtung (Flug in der Hinteransicht)

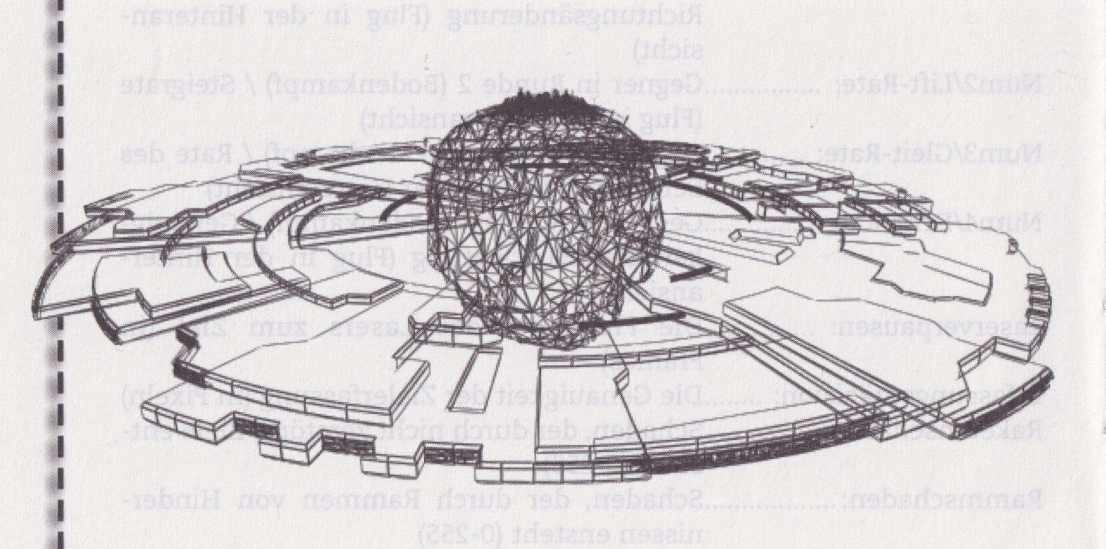
Laserverpausen: ....Die Flugdauer des Lasers zum Ziel (in Frames)

Erfassungspräzision: ....Die Genauigkeit der Zielerfassung (in Pixeln)

Raketenschaden: ....Schaden, der durch nicht zerstörte Ziele entsteht (0-255)

Rammschaden:..................Schaden, der durch Rammen von Hindernissen ensteht (0-255)

Schußschaden: ....Schaden, der durch Gegner ensteht (0-255)
Spezialschaden: ....Schaden, der in bestimmten Kapiteln zusätzlich entstehen kann (nicht überall; 0-255)
Zielgenauigkeit: ....Treffergenauigkeit der Gegner (0-100%)
Trefferpunkte: ....Punkte für zerstörten Gegner
Flugpunkte: ....Punkte für das Ausweichen von Hindernissen
Zeitpunkte: ....Punkte pro Zeiteinheit
Levelpunkte: ....Punkte für einen beendeten Level
Spezialpunkte: ....Punkte für kapitelbedingte Boni
Explosionen: ....Explosionen an/aus
Zielcomputer: ....Zielverfolgung an/aus
Zieleranzeige: ....Zielerfassung an/aus
Hinweispfeile: ....Die Hinweispfeile für die Flugrichtung werden angezeigt/nicht angezeigt
Warnungen: ....Kollisionswarnungen an/aus



PROBLEMBESEITIGUNG

Diese Option beherbergt eine On-Line-Hilfe, die Informationen über technische Probleme beinhaltet, wie sie auch im Handbuch zur Problembeseitigung zu finden sind.

SYSTEM INFO

Diese Routine testet die vier Hauptkomponenten Ihres Systems, die für Rebel Assault II wichtig sind: Speicher, Prozessor, CD-ROM und Videokarte. Die Bewertung ist wie folgt unterteilt:



Vollkommen glückliches Gesicht: Diese Komponente ist außergewöhnlich gut.



Glückliches Gesicht: Diese Komponente leistet deutlich mehr als das erforderliche Minimum.



Normales Gesicht: Diese Komponente ist für das Spiel ausreichend.



Trauriges Gesicht: Diese Komponente leistet weniger als das erforderliche Minimum und kann zu Beeinträchtigungen im Spielablauf führen.

Diese Wertungen sind natürlich nur ungefähre Angaben. Die Gesamtleistung hängt von allen vier Komponenten ab, allerdings sind Prozessor und CD-ROM die wichtigsten Teile. Sollte eine dieser beiden Komponenten nicht sehr leistungsstark sein, leidet die Effektivität des gesamten Systems erheblich. Auch wenn die Kapazität des Speichers über das Minimum hinausgeht, hat das nur geringe Auswirkungen auf die Gesamtleistung des Systems.

SPEICHER

Im Fenster für den Speicher finden Sie Angaben über den Gesamtspeicher und über den freien 'Protected Mode'-Speicher, der verfügbar ist. 'Protected Mode'-Speicher ist Extended Memory (XMS), der vom Speichermanager nicht als Expanded Memory (EMS) reserviert wurde. Einige Speichermanager reservieren beim Start bereits den angeforderten EMS, während andere dynamisch, d.h. nach und nach, reservieren.

Das erste Prinzip kann die meisten Probleme verursachen, da eventuell der gesamte XMS oder zumindest zuviel reserviert wird und nichts für das Spiel übrig bleibt. Rebel Assault II benötigt mindestens 6 MB 'Protected Mode'-Speicher, aber keinen konventionellen oder EMS-Speicher. Daher ist es nicht nötig, für Rebel Assault II einen Speichermanager zu installieren. Bei einigen Speicherverwaltungen kann es sogar zu Problemen oder gar Abstürzen kommen. Sollte Ihre Konfiguration einen Speichermanager beinhalten, empfehlen wir die Erstellung einer Bootdiskette, vor allem, wenn es zu Abstürzen oder anderen unerklärlichen Effekten kommt.

PROZESSOR

Im Fenster für den Prozessor wird der Prozessortyp und die Prozessorgeschwindigkeit angegeben. Für Rebel Assault II benötigen Sie einen 486/50 oder eine bessere CPU. Je nach Größe des Hardware-Cache und der Leistung der anderen Komponenten variiert die Leistung Ihres Systems.

CD-ROM

Im Fenster für das CD-ROM-Laufwerk sehen Sie den Buchstaben und die Geschwindigkeit Ihres Laufwerks. Die Geschwindigkeit wird als konstante Rate bei einer bestimmten Prozessorbelastung angegeben. Rebel Assault II benötigt eine konstante Datentransferrate von 225 Kilobyte, um die volle Bildrate zu erreichen. Dabei sollte der Prozessor so wenig wie möglich belastet werden, damit mehr Rechenleistung für das Spiel bleibt. Die Spezifizierung für MPC Level 2 sieht eine Transferrate von 300KB pro Sekunde bei einer maximalen Prozessorbelastung von 60% vor. Unter optimalen Bedingungen sollte ein CD-ROM bei einer Transferrate von 225KB/s weniger Prozessorzeit (ca. 45%) in Anspruch nehmen.

VIDEO

Das Videofenster gibt an, wie schnell Informationen an die Grafikkarte weitergegeben werden können. Obwohl dies auch von der Rechengeschwindigkeit abhängig ist, wird es doch primär durch Art und Typ der Grafikkarte bestimmt. Die Geschwindigkeit der Grafikkarte kann

signifikant den Spielablauf beeinflußen. Das ist besonders auf langsamen Rechnern von Bedeutung. Normalerweise sind PCI- und VLB-Grafikkarten deutlich schneller als ISA-Bus-Karten. Die meisten modernen Systeme arbeiten allerdings schon mit einem der zwei schnelleren Standards.

BOOTDISKETTE

Mit dieser Option starten Sie das Programm zu Erstellung einer Bootdiskette, die optimal auf Ihr System und Rebel Assault II abgestimmt ist. Weitere Informationen dazu finden Sie im Handbuch zur Problembehebung oder auf der Referenzkarte.

BEENDEN

Mit dieser Option können Sie Rebel Assault II verlassen und zum DOS oder zu Windows95 zurückkehren.

SPIELSTART

Darth Vader meint es ernst. Es wird Zeit, etwas zu unternehmen, Rookie One...

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie die Option „Spiel starten“ anwählen. Je nach Konfiguration Ihres Systems kann es notwendig sein, vorher eine Bootdiskette zu erstellen. Beachten Sie, daß Sie nach Fertigstellung der Bootdiskette mit dieser Diskette in Laufwerk A: den Rechner neu starten müssen.

VORSPANN

Wenn Sie „Spiel starten“ angewählt haben, sehen Sie eine kleine Einführung, die Sie auf das abwechslungsreiche Geschehen einstimmt. Wenn Sie diese Filmsequenz abbrechen wollen, drücken Sie einfach eine Taste oder den Feuerknopf an dem von Ihnen gewählten Eingabegerät.

SPIELMENÜ



Im Spielmenü finden Sie folgende Optionen, die Sie mit dem Feuerknopf, der [Enter]-Taste oder durch Drücken des unterstrichenen Buchstabens aktivieren können:

SPIEL STARTEN

Mit dieser Option kommen Sie ins Pilotenmenü, ehe Sie das Spiel beginnen. Im Pilotenmenü können Sie einen Piloten auswählen. Wenn Sie Rebel Assault II bereits gespielt haben, können Sie einen von Ihnen erschaffenen Piloten wählen.

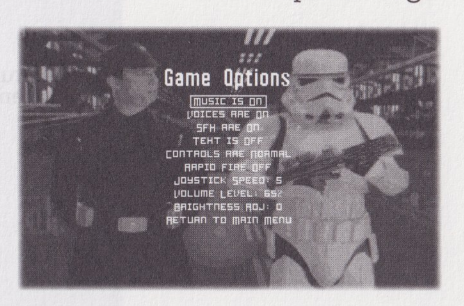
Die Leistungen und die Punktzahl eines Piloten werden immer dann gespeichert, wenn Sie ein Kapitel beendet haben. Daher können Sie später wieder zu diesem bzw. dem folgenden Kapitel zurückkehren.
Außerdem können Sie jedes abgeschlossene Kapitel erneut spielen, um sich zu verbessern und eine höhere Punktzahl zu erreichen. Die neuen Ergebnisse überschreiben dabei alte Werte.
Wenn Sie einen Piloten erschaffen wollen, wählen Sie die Option „Neuer Pilot" an. Dabei müssen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen, die von „Anfänger" bis „Experte" reichen. Zusätzlich gibt es zwei „Spezial"-Grade, bei denen Sie einen Schwierigkeitsgrad wählen können, den Sie im „Schwierigkeitsgrad-Editor" definiert haben (weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Schwierigkeitsgrad-Editor"). Den vorgegebenen Namen des Piloten können Sie mit [Backspace] löschen und einen eigenen eingeben.

Weiterhin können Sie im Pilotenmenü einen Piloten löschen oder eine Kopie von ihm machen. Letzteres ist vielleicht sinnvoll, wenn Sie ein altes Kapitel erneut spielen wollen. Wenn Sie einen Piloten angewählt haben, können Sie durch Druck auf den Feuerknopf das Menü verlassen.

KAPITELMENÜ

Im Kapitelmenü können Sie ein altes Spiel wieder aufnehmen oder ein Kapitel noch einmal spielen. Wenn Sie zum Beispiel einen neuen Piloten auswählen, steht nur Kapitel Eins zur Verfügung. Um Kapitel Zwei zu erreichen, müssen Sie erst Kapitel Eins beenden usw.

Alternativ können Sie ein Kapitel auch durch Eingabe eines Passworts erreichen. Die Passwörter werden jeweils am Ende eines Kapitels angezeigt. Für jeden Schwierigkeitsgrad gibt es eigene Passwörter, daher können Sie sie nur verwenden, wenn Sie dieselbe Schwierigkeitsstufe beibehalten. Wenn Sie ein bestimmtes Kapitel spielen wollen, klicken Sie es einfach an.



OPTIONEN

Das Optionsmenü steht im Spielmenü, aber auch im Spiel durch Drücken der Taste [O] zur Verfügung. Im folgenden sind die einzelnen Funktionen des Menüs aufgelistet:

MUSIK AN/AUS .... Damit können Sie die Musik ein- und ausschalten.

SPRACHE AN/AUS .... Damit können Sie die Sprachausgabe ein- und ausschalten.

SFX AN/AUS .... Damit können Sie die digitalen Effekte ein- und ausschalten.

TEXT AN/AUS .... Damit können Sie die Untertitel ein- und ausschalten.

STEUERUNG
NORMAL/GEDREHT .... Damit wird die Orientierung der Hoch-/Runter-Steuerung in den Flugabschnitten hin- und hergeschaltet.

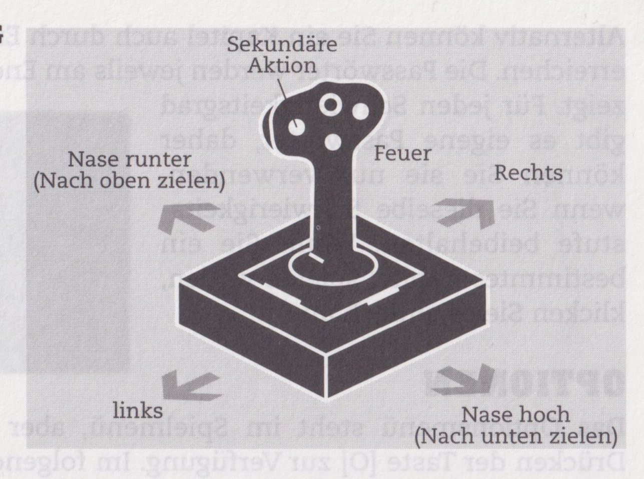
DAUERFEUER .... Damit können Sie das Schnellfeuer ein- und ausschalten.

LAUTSTÄRKE .... Damit können Sie die Lautstärke Ihrer Soundkarte justieren.

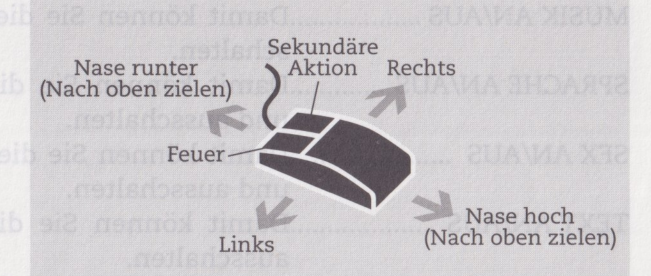
DETAILSTUFE .... Damit können Sie die Detailstufe der Grafik einstellen.

HELLIGKEIT .... Damit können Sie die Helligkeitsstufe (Gamma-Korrektur) der Grafik justieren.

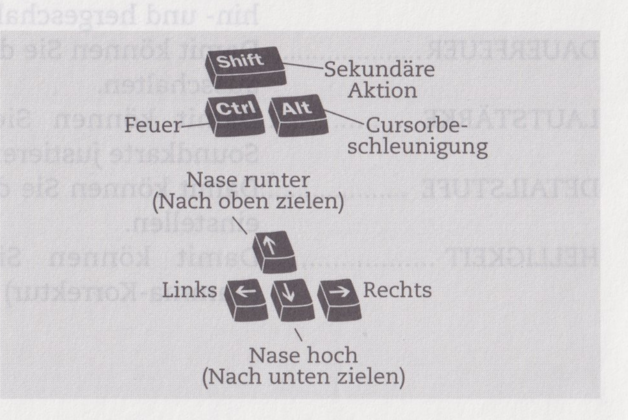
JOYSTICK-STEUERUNG



MAUS-STEUERUNG



TASTATURSTEUERUNG



JOYSTICK KALIBRIEREN
Mit dieser Funktion des Spielmenüs kalibrieren Sie Ihren Joystick.

VORSPANN FORTSETZEN
Falls Sie den Vorspann von Rebel Assault II abgebrochen haben, können Sie mit dieser Option zu ihm zurückkehren.

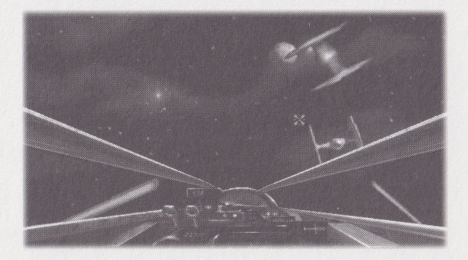
HAUPTMENÜ
Durch diese Option kommen Sie wieder in das Hauptmenü.

KONTROLLEN UND STEUERUNG
Bewegen Sie sich schnell und präzise, Rookie One...
Rebel Assault II kann mit Joystick, Maus und Tastatur gespielt werden. Die Auswahl für Ihr Eingabegerät müssen Sie im Hauptmenü unter der Option „SETUP“ machen.

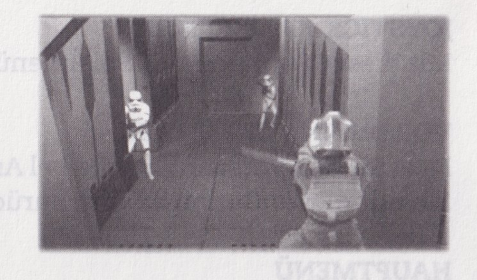
JOYSTICK
Beim Start von Rebel Assault II wird eine automatische Joystickkalibrierung durchgeführt. Sie aber auch später im Spielmenü oder durch Drücken der Taste [J] den Joystick manuell kalibrieren.

SPIELPERSPEKTIVEN
Man muß Dinge von allen Seiten betrachten, Rookie One.
Die verschiedenen Kapitel laufen nach jeweils einem der folgenden Modelle ab.

COCKPIT-SICHT
Mit Ihrem Eingabegerät steuern Sie das Fadenkreuz und Ihr Schiff. Mit dem Feuerknopf können Sie schießen und Hindernissen weichen Sie aus, indem Sie von ihnen wegsteuern. Beachten Sie, daß es einige Zeit braucht, bis das Schiff den gewünschten Kurs einschlägt. Daher ist es notwendig, die Flugmanöver im voraus zu planen.



BODENKAMPF



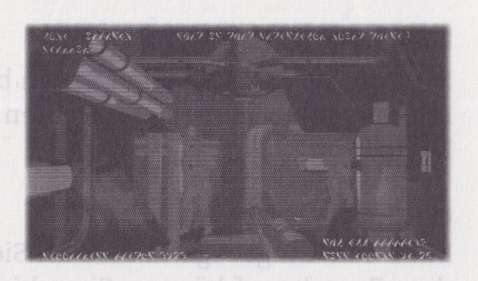
Mit Ihrem Eingabegerät können Sie Ihre Waffe nach oben, unten, links und rechts bewegen und mit dem Feuerknopf schießen. Mit der jeweiligen Kontrolle der Sekundär-Aktion nehmen Sie Deckung. In einigen Leveln können Sie zusätzlich auswählen, in welcher Richtung Sie dann wieder aus der Deckung kommen.

FLUG IN DER HINTERANSICHT

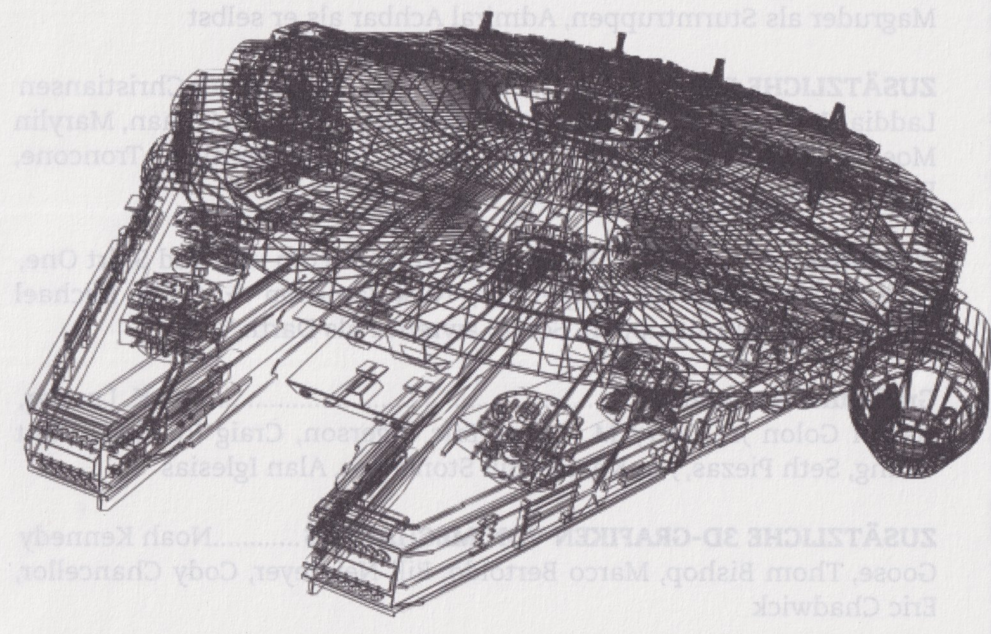


Mit dem Eingabegerät wird das Schiff gesteuert. Dabei sind hoch und runter vertauscht, d.h. wenn Sie nach hinten ziehen, steigt das Schiff und umgekehrt. Die schnellsten Schwenks erreicht man, indem man erst zur Seite steuert und dann nach hinten zieht, ein Prinzip, das man auch beim Flugzeug anwendet. Dabei muß man allerdings sorgfältig darauf achten, nicht zu übersteuern.

KAMPF AUS DER SPIELERSICHT



Sie können mit Ihrem Eingabegerät das Zielkreuz steuern und mit dem Feuerknopf schießen.



CREDITS

Projektleiter/Programmierer/Designer .... Vince Lee

GRAFIKDESIGN/LEITENDER GRAFIKER .... Richard Green

DARSTELLER .... Jamison Jones als Rookie One, Julie Eccles als Ru Murleen, Gary Martinez als Admiral Sarn, Howard Swain als Imperialer Offizier, Roy Conrad als Captain Merrick, Craig Lewis als Admiral Krane, Michael Aron als Ensign Till, Zachery als Commander Jenn, Marc Bauman als Frachterkapitän, Chopper Bernet als Commander Kirby, Nicole Galland als Ina Rece, Carl Magruder als Darnell Reggs, Andrew Nelson als Darth Vader, Marc Bauman & Carl Magruder als Sturmtruppen, Admiral Achbar als er selbst

ZUSÄTZLICHE REBELLEN: .... Mark Christiansen Laddia Holly, Garrett Griffin, Kathy McGinley, Howard Meehan, Marylin Moetén, Ron Rogge, Greg Scott, Carolyn Taylor, Matthew Troncone, Blake Tucker

STIMMEN .... Denny Delk als Intercom und Red Shirt One, Nick Jameson als der Imperator, Nick Jameson & Colin Michael Kitchens als Sturmtruppen, Scott Lawrence als Darth Vader

Grafik und Animation .... Ron K. Lussier, Daniel Golon Jr., Garry M. Gaber, Eric Ingerson, Craig Rundels, Clint Young, Seth Piezas, Jon Knoles, Bill Stoneham, Alan Iglesias

ZUSÄTZLICHE 3D-GRAFIKEN VON MECHADEUS .... Noah Kennedy Goose, Thom Bishop, Marco Bertoldo, Bill Neimeyer, Cody Chancellor, Eric Chadwick

LEITUNG DER VIDEOEFFEKTE .... Mark Christiansen

LEITENDER GRAFIKTECHNIKER .... Aaron Muszalski

VIDEOEFFEKTE .... Chris Weakley

GRAFIKTECHNIKER .... Doug Shannon

STORYBOARD-GRAFIKER ....Paul Topolos

VIDEOREGIE ....Hal Barwood

UNTERSTÜTZUNG DER VIDEOPRODUKTION. ....Laurie Blavin
George Young, Joyce Quan, Rick Wise, Jim Rolin, Patrick Sirk, Mike Dondero, Lisa Ginsburg, Blake Tucker, Nelson Hall

SOUNDDESIGN ....Larry The O

SOUND-QUALITÄTSKONTROLLE ....Peter McConnell

MUSIK KOMPONIERT UND DIRIGIERT VON ....John Williams
Star Wars Trilogy: The Original Soundtrack Anthology, (P)(C)1993 Lucasfilm Ltd. Used Under Authorization. All Rights Reserved.

MUSIK GESPIELT VOM ....London Symphony Orchestra

SPRACHPRODUZENTIN/DIREKTORIN/CASTING ....Tamlynn Barra

SPRACHBEARBEITUNG ....Khris Brown

ZUSÄTZLICHE SPRACHBEARBEITUNG ....Coya Elliot
Julian Kwasneski

ASSISTENZ DER SPRACHPRODUKTION ....Peggy Bartlett

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG ....Windows-Programmierung von Matthew Russell, Macintosh-Programmierung von Aaron Giles, Bootmaker-Programmierung von Paul Lefevre

PRODUKTIONSLEITUNG ....Steve Dauterman

PRODUKTIONSKOORDINATION ....Lleslle Aclaro

MANAGER DER QUALITÄTSSICHERUNG ....Mark Cartwright

ÜBERWACHUNG DER QUALITÄTSSICHERUNG ....Dan Connors
HAUPTTESTER ....Brian Kemp

QUALITÄTSSICHERUNG ....Matt Azeveda
Chris Snyder, Brad Grantham, Sean Matheis, Janene Gunning, Albert Chen

HAUPTKOMPATIBILITÄTSTESTER ....Chip Hinnenberg

KOMPATIBILITÄTSTESTER ....Amy Goffman
Doyle Gilstrap, Jim Davison, Anthony Burquez, Scott Douglas

QUALITÄTSSICHERUNGSARCHIV ....Wendy Kaplan

PRODUKT-MARKETINGMANAGER ....Barbara Gleason

PUBLIC RELATIONS MANAGER...Sue Seserman

PUBLIC RELATIONS SPEZIALIST..Tom Sarris

UMSCHLAGGRAFIK..Bill Eaken

VERPACKUNGSDESIGN ....Soo Hoo Design
Richard Green

HANDBUCHDESIGN ....Shepard Associates

DOKUMENTATION...Brian Bonet
Jonathan Jackson

Besonder Dank gilt George Lucas

DEUTSCHE VERSION

PROJEKTLEITUNG ....Markus Ludolf

KOORDINATION LOKALISATION ....Thorsten Neumann

ÜBERSETZUNG ....Markus Ludolf,
Norman Matt

ÜBERSETZUNG DER HANDBÜCHER..Markus Ludolf

QUALITÄTSSICHERUNG ....Chrisse Schneider

LEKTORAT ....Annette Khartabil

KOORDINATION ....Kristin Dodt

PRODUKTLOGISTIK ....David Weiler

GESTALTUNG ....Oliver Dannat

SATZ/REINZEICHNUNG...Cord Steinbüchel
Jörg „JJ“ Jahns

LITHOS ....DTK-Publishing-Service

DRUCK ....Lippert Druck & Verlag

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit Rebel Assault II haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

HOTLINE

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-MAIL ODER MODEM

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22.
Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: support@softgold. com

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 96 51 13.

COPYRIGHTS




Published by SOFTGOLD
A FUNSOFT. COMPANY